DOKUMEN PERANCANGAN SUMBER

TAJUK:

KURSUS ASAS REKA BENTUK GRAFIK MENGGUNAKAN PERISIAN ADOBE ILLUSTRATOR CC 2024

DI SEDIAKAN OLEH:

NIK HAFIZUDDIN BIN NIK ARZUDIN

TARIKH:

1 DISEMBER 2025

KERTAS CADANGAN LATIHAN

1. **Nama Program**

   Kursus asas reka bentuk grafik menggunakan perisian Adobe Illustrator CC 2024 untuk kakitangan baharu di Creative Pixel Sdn. Bhd.

2. **Objektif Program**

   a) Memperkenalkan fungsi antara muka dan alat asas perisian Adobe Illustrator CC 2024.

   b) Meningkatkan keupayaan peserta untuk membina logo vektor, ikon dan aset grafik yang boleh diperbesar tanpa menjejaskan kualiti.

   c) Menguasai teknik asas *pen tool*, *pathfinder* dan *layering* untuk memaksimumkan kelancaran aliran kerja reka bentuk.

   d) Memastikan kakitangan baharu mempunyai asas kemahiran grafik yang seragam bagi tujuan kolaborasi projek.

3. **Latar Belakang Program**

   Creative Pixel Sdn. Bhd. amat mementingkan kualiti aset grafik dalam semua projek digital dan cetakan. Kursus ini adalah penting untuk membekalkan kakitangan baharu dengan pengetahuan praktikal mengenai Adobe Illustrator, sebuah alat standard industri untuk penciptaan grafik. Program ini bertujuan memastikan proses pembangunan aset grafik yang berkualiti tinggi dapat dilaksanakan secara dalaman, pantas, dan cekap.

4. **Justifikasi Pelaksanaan Program**

   Pelaksanaan program latihan ini dilaksanakan kerana :

   a) **Peningkatan Kualiti Produk/Aset:** Illustrator membolehkan penciptaan grafik yang tajam dan boleh diubah saiz tanpa had, memastikan kualiti aset output tertinggi.

b) **Peningkatan Kecekapan Operasi:** Mengurangkan masa yang dihabiskan untuk penyemakan dan pembetulan reka bentuk kerana kakitangan menguasai alatan yang betul dari awal.

c) **Kekal Berdaya Saing:** Melatih semula pekerja dalam trend dan perisian terkini memastikan syarikat kekal relevan dalam penyampaian penyelesaian grafik.

d) **Standard Aliran Kerja:** Memastikan semua kakitangan baharu menggunakan amalan terbaik yang sama dalam pembangunan aset reka bentuk syarikat.

5. Kaedah Pelaksanaan

Bengkel interaktif secara fizikal akan dijalankan dengan gabungan sesi teori dan praktikal (*hands-on*). Peserta akan terlibat dalam latihan amali dan projek mini untuk menghasilkan grafik.

6. Tempat Latihan Dicadangkan

Bilik Mesyuarat Utama, Creative Pixel Sdn. Bhd.

7. Jadual Pelaksanaan

Tempoh: 2 Hari (9.00 pagi - 5.00 petang)

Tarikh Cadangan	Tajuk Modul Harian & Isi Kandungan Utama
18 Disember 2025 (Khamis)	Modul 1: Pengenalan Vektor & Workspace. I. Antara Muka Illustrator & Konsep Ruang Kerja. II. Alat Asas: *Selection*, *Direct Selection*, *Shape Tools*. III. Pen Tool Asas: Teknik mencipta dan menyunting *path* dan *anchor points*.

19 Disember 2025 **(Jumaat)**	Modul 2: Pembangunan Grafik & Eksport Akhir. I. *Pathfinder* & *Shape Builder* untuk gabungan objek. II. Bekerja dengan Teks, Warna (*Swatch* & *Gradient*) dan *Layering*. III. Proses Eksport: Menyimpan grafik untuk web (PNG, SVG) dan Cetakan (PDF, AI).

8. Implikasi Jika Tidak Dilaksanakan

a) **Kualiti Vektor Terjejas:** Reka bentuk mungkin tidak berskala dengan baik, menyebabkan masalah kualiti apabila digunakan pada saiz yang berbeza.

b) **Kecekapan Masa Menurun:** Kakitangan baharu mungkin mengambil masa yang lebih lama untuk menyelesaikan tugas grafik kerana tidak menguasai jalan pintas dan fungsi penting Illustrator.

c) **Imej Jenama Tidak Konsisten:** Penggunaan alatan yang berbeza oleh kakitangan yang berbeza boleh menyebabkan ketidakseragaman dalam aset jenama syarikat.

9. Implikasi Kos & Kewangan

Berikut adalah anggaran kos untuk pelaksanaan program ini:

Bil.	Perkara	Kos (Anggaran)
1.	Yuran Jurulatih (2 hari)	RM 3,000.00
2.	Bahan Latihan (Modul & Alat Tulis)	RM 300.00
3.	Sewa Perisian/Lesen (Adobe Illustrator)	RM 300.00
4.	Makanan & Minuman (Anggaran 10 peserta x 2 hari)	RM 400.00 (RM 20/peserta/hari)
Jumlah Anggaran Keseluruhan		**RM 4,000.00**

10. Kesimpulan

Kursus Asas Adobe Illustrator ini adalah pelaburan penting untuk melengkapkan kakitangan baharu Creative Pixel Sdn. Bhd. dengan kemahiran asas grafik. Latihan ini kritikal untuk meningkatkan kualiti reka bentuk dalaman dan menyokong daya saing syarikat dalam pembangunan aset digital. Peruntukan kewangan yang dianggarkan ini adalah wajar bagi mencapai pulangan pelaburan jangka panjang.

Disediakan oleh:

Hafizuddin

Nik Hafizuddin Bin Nik Arzudin

(Penyelia Projek)

Diluluskan oleh:

Farhan

Tuan Muzamil Farhan Bin Tuan Mazlan

(Pengarah Syarikat Creative Pixel Sdn. Bhd.)